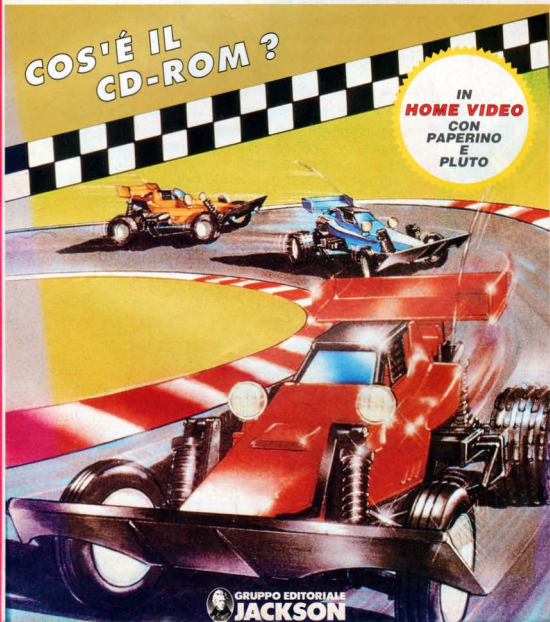
Allegato a Guida Videogiochi N.10
Anno 1 N. 4 Aprile '90 L.3.000

Atari Videogames
Nec
Team Sega
Nintendo Mania

La Prima Rivista Italiana di Videogiochi e Accessori per Console

COS'É IL CD-ROM?

IN HOME VIDEO CON PAPERINO E PLUTO

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70 - Taxe Percue (Tassa riscossa) Milano Ferr. Corr.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SENSATIONS

Aleggia nell'aria la chiara impressione che sotto la cenere vi siano dei carboni ardenti che da un momento all'altro possano far divampare il fuoco. Alludiamo al mercato delle console che sembra interessarsi sempre più del nostro continente anche se le prime avvisaglie giungono dal Consumer Electronic Show che si tiene a Las Vegas.
Sembra appunto che l'americana Commodore, non ci stia a farsi soffiare il mercato dei videogiochi dai colossi giapponesi e che stia preparando una megaconsole che stravolgerebbe i canoni usuali del playgame.
Queste sono, naturalmente solo voci da prendere con le classiche molle, ma sono sicuramente il segnale che qualcosa si sta muovendo...

Angelo Cattaneo

Il presente inserto è parte integrante del n° **10** di Guida Videogiochi.

SOMMARIO

4

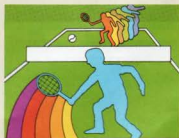
Super Mario Land è la versione di Super Mario Bros studiata per il portatile Game Boy **6**

Nasce su Console, Mail Box, l'angolo dedicato alla posta dei lettori. Proposte e bei disegni. **7**

Prosegue la descrizione della mappa di Super Mario Bros 2. E' la volta del mondo 1.3 **14**

Si parla molto dei CD-ROM come futuri candidati alle console: vediamo cosa sono. **9**

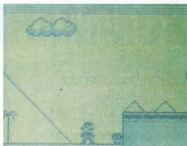
Grossi nomi tra le recensioni Sega di questo mese: Forgotten Worlds, Rambo 3 ecc. **20**

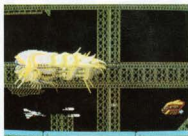
23 Home Video propone le videocassette più divertenti della produzione Disney.

Recensite le cartucce Atari più vendute in Italia: Double Dragon, Decathlon, alcuni titoli. **25**

29 Per le console NEC, PC Kid un divertentissimo game di scuola giapponese

Ultimo Minuto

Super Mario Land

Per Game Boy, la Nintendo propone un game alla Super Mario Bros, intitolato Super Mario Land. Il game ha un eccezionale scrolling orizzontale, è ben realizzato e molto simpatico. Ve ne presentiamo qui a fianco una bella e significativa schermata sul classico display a cristalli liquidi.

UNA CONSOLE COMMODORE!

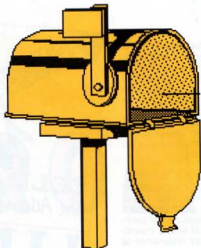
Circola da qualche tempo la voce piuttosto insistente che la Commodore stia per lanciare sul mercato una console rivoluzionaria basata sulla scheda di Amiga 500 espansa con 1 Mb gestito in suono e grafica da un nuovo processore. Le uscite video e suono si aprono sul retro della console mentre, nella parte sottostante, trova posto un lettore CD-ROM collegato direttamente alla scheda madre. Niente tastiera, niente disc drive e, al posto del joystick, un telecomando a infrarossi(!). Come opzional, un drive esterno che permette di caricare tutti i giochi di Amiga e non è tutto... il lettore CD accetta anche i compact disc audio (!!), basta connettere le relative uscite a un impianto stereo. Questa piccola meraviglia è stata sviluppata da una società giapponese la quale ha scritto anche il soft per interfacciare il CD all'Amiga 500 Commodore. Non appena ne sapremo di più, renderemo noto su queste stesse pagine.

PORTATILE NEC

Annunciato sottovoce dalla stessa NEC, sembra imminente l'arrivo di una console portatile tipo Game Boy o Linx con uno schermo a cristalli liquidi 2,6" (circa 6,6 cm). Caratteristica principale di questa novità è la compatibilità col fratello maggiore PC Engine, la diffusa (purtroppo non ancora in Italia) console a 16 bit dotata di numeroso software di qualità con suoni straordinari. Attendiamo fiduciosi anche l'arrivo di questo nuovo nato e del suo più famoso fratello maggiore.

FANTASTICI GIOCHI PER MEGADRIVE SEGA

Proprio non resisto... se non ve ne parlo impazzisco! Ecco che arrivano i giochi per il favoloso Megadrive che presentano schermate da mozzare il fiato.

Thunder Force 2 fa la sua apparizione su Megradrive. Questo shoot'em-up a scrolling orizzonale, pieno schermo, parallasse, presenta delle musiche e degli scenari degni di una macchina arcade, con in aggiunta una grafica magnifica. In breve, rivangando nei suoi recessi più profondi, non si può far altro che affermare che ha una giocabilità eccellente! Ma non è finita qui, se aggiungiamo **Last Battle**, un beat'em-up con nemici numerosi e variati, diversi livelli e una musica trascinante, come si fa a non correre ad acquistare questo "Megadrive"? E, ancora che dire di **Kujaku 2**, che risalta al meglio in questa versione? Per chi non lo sconoscesse, diciamo che Kujaku 2 è un game del genere Ghouls & Ghost, con grafica demenziale, una musica che non possiamo definire in altro modo se non "stupenda" e numerosi e vari mostri. A noi sembra favoloso, soprattutto il fatto che per il Megadrive, i giochi non possono essere che definiti così!

Non poteva mancare anche su Console, la rubrica dedicata ai lettori. Parte infatti da questo numero, trova posto in queste pagine e sarà presente ogni mese per ospitare le vostre già numerose lettere. Scriveteci inviando i vostri disegni, le vostre impressioni, i trucchi dei giochi da voi scoperti o sperimentati, saremo ben lieti di portarli a conoscenza di tutti!

CASTLEVANIA FA SECCO "SUPERFAN"!

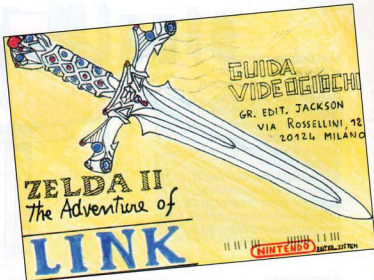
Chi ci scrive è un ragazzo di Padova che si definisce "Superfan" e si chiama Suin Davide. La lettera che ci ha inviato si è senza dubbio meritata un posto in questa nuova rubrica anche perché, essendo Davide un ex sessantaquattrista, dimostra come possano coesistere sotto lo stesso tetto un computer e una console: tutto dipende dall'uso che se ne fa, lasciando da parte esasperati dualismi, molto spesso fuori luogo. Ringraziamo, inoltre, il nostro lettore per l'apprezzamento dimostratoci e pubblichiamo integralmente la sua lettera. Cogliamo l'occasione per rendere noto che alla mappa di Super Mario Bros 2, seguiranno anche quella di Zelda e di Castlevania: curate la vostra edicola!

Superlativa redazione di Guida Videogiochi, innanzitutto volevo complimentarmi con voi per la vostra magnifica rivista, sono infatti un ex possessore di C64 e attuale possessore di un control deck Nintendo e fino ad ora non avevo mai trovato una rivista di videogiochi così completa ed interessante. Per la mia gioia futura spero che continuerete a fare della rivista un continuo ampliamento di rubriche e attrattive. Detto questo vorrei rivolgere un appello ai possessori di Nintendo: correte subito ad acquistare Ghost'n Goblins e Castlevania, sono due cartucce veramente eccezionali, vi strabilierà soprattutto lo scontro finale del Conte Dracula nella torre del castello di Castlevania, lascio a voi il piacere dell'emozionante sopresa finale!!! Termino salutandovi e sperando di veder presto pubblicata la mia lettera... magari su Console...

CHE NE NASCA UN CLUB?

Pubblichiamo al completo anche la lettera di Massimo Rinaldi di Foggia, il quale avanza la proposta di creare un club di nintendomaniaci. Noi della redazione stiamo alla finestra a guardare quale riscontro avrà presso gli altri lettori

una richiesta come questa e poi si vedrà... Resta fermo il fatto che, qualora prendesse il via una tale iniziativa, non potremmo, per ovvi motivi, prendere in considerazione richieste di vendita di cartucce da parte di nessuno.
Facciamo a Massimo i nostri complimenti per la coloratissima busta che riportiamo qui a fianco e presentiamo la lettera.

Geniale Redazione di Guida Videogiochi, innanzitutto voglio farvi tantissimi complimenti per la vostra rivista molto originale, che a mio parere è la migliore. Un particolare elogio va al vostro inserto "Console", che dà finalmente la possibilità a chi possiede appunto una di queste nuove macchine, di essere informato su tutto ciò che avviene nel campo dei videogiochi su cartuccia. Questo entusiasmo è dovuto al fatto che possego una console Nintendo e non mi bastava la semplice pagina che ci veniva dedicata su Guida Videogiochi. Vorrei proporvi l'idea di formare un club con altri nintendomaniaci come me e mi piacerebbe anche una pagina dedicata allo "scambio delle cartucce di gioco". In tal modo credo che si verrebbe a formare un'interessante iniziativa sia per la vostra rivista che per tutti i nintendomaniaci.
Ho pensato anche di mandarvi qualche trucco di alcuni giochi Nintendo.
*In **Zelda II** (The Adventure of Link), quando arrivate a Ganon, basta che vi spostiate sull'estrema sinistra dello schermo, vi abbassiate e spariate continuamente perché il mostro pian piano muoia. Lo stesso discorso vale per **Trojan** quando combattete contro il cavaliere con la spada nei livelli 3 e 6. Un ultimo appello: cari amici lettori,, chiunque sia riuscito a trovare la "candela" e il "ricevitore dei messaggi" nel gioco **Goonies II** me lo comunichi prima che ne esca pazzo, grazie. Nella speranza che la mia lettera venga pubblicata vi mando i miei saluti e, mi raccomando, continuate così, la vostra rivista va forte!! Rinaldi Massimo via Meridiana 44 - 71100 Foggia.*

UN DISPERATO "HELP" PER THE LEGEND OF ZELDA

Questo mese sembra si siano dati appuntamento con splendide lettere tutti i Davide d'Italia. Chi ci scrive è infatti Davide Bonacina di Carnate (MI). A Davide come a tutti i nostri lettori precisiamo che questa rubrica è fatta interamenteda voi e quindi potete chiedere quello che volete. In questi frangenti, noi siamo solo un tramite per le vostre esperienze e scambi o richieste di trucchi. Pubblichiamo la lettera integralmente e, siamo sicuri, il tuo problema sarà presto risolto da altri nintendomaniaci come te che amano il gioco The Legend of Zelda. La lettera precedente potrà in parte aiutarti per i precedenti livelli. Se questo non bastasse presenteremo, non appena terminata quella di Super Mario Bros 2, anche la mappa di The Legend of Zelda.

Cara Guida Videogiochi, scrivo questa lettera non per darvi dei trucchi, ma per chiedere consigli. Sono in possesso di Nintendo Entretainment System; e avrei bisogno di aiuto per superare il sotterraneo n° 7 nel gioco "The Legend of Zelda".
Dopo tanti tentativi ho scoperto dove si trova, ma non riesco ad individuare il mostro. Spero che possiate pubblicare questa mia richiesta sulla vostra rubrica e intanto ringrazio anticipatamente sia voi che i lettori.

Cos'è il CD-ROM?

Il primo contatto con il concetto di CD-ROM avviene quasi sempre tramite un articolo di giornale o di rivista che, di solito, contiene una descrizione piuttosto sommaria del tipo: "CD-ROM, un sistema di memorizzazione dati per computer derivato dal CD audio. La sua enorme capacità di memorizzazione può essere usata per registrare più di 100.000 pagine di testo...". Una descrizione così banale non è certo all'altezza di questa nuova tecnologia piuttosto complessa e potenzialmente rivoluzionaria. In previsione di un futuro sviluppo delle console in questo senso, vediamo un po' di far luce su questo gioiello della tecnica moderna.

Tecnologia CD-ROM

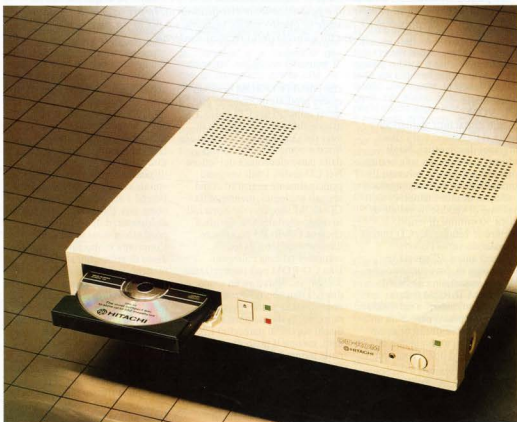
Siamo ormai tutti abituati ad usare il CD audio con i suoi argentei dischi ottici. Negli ultimi 5 anni questa sola branca della tecnologia ha generato il prodotto consumer di maggior successo di tutti i tempi, con un volume di vendite mondiale di circa 50 milioni di lettori, mentre le vendite dei CD stanno avanzando verso i diversi miliardi annui. E' questa la tecnologia di gran successo che sta alla base della CD-ROM.
La prima CD-ROM è stata immessa sul mercato nel 1985; è stata sviluppata a partire da un normale lettore di dischi audio ed utilizza un meccanismo di movimento ed una tecnologia della testina ottica analoghi, come pure lo stesso disco dal diametro di 12 cm. Anche la tecnologia di fabbricazione del disco è la stessa: ciò significa che i dischi CD-ROM possono essere prodotti utilizzando gli stessi impianti dei CD audio. La grande differenza è il modo in cui i dati sono memorizzati su disco e come vengono gestiti dalla parte elettronica del lettore.
Nel CD audio, i dati vengono principalmente registrati come segnali analogici, mentre nella CD-ROM vengono memorizzati in modo digitale. Ciò significa che una CD-ROM può essere direttamente letta da un computer ad essa collegato.
Una CD-ROM può memorizzare 550 Mbyte di dati su un unico disco. I dati sono permanenti e, nonostante qualche recente rapporto, la durata prevista dei dischi supera di parecchio i 20 anni, mentre il tasso di errori nella lettura è minore di 1 bit su 1013. La CD-ROM è quindi il mezzo ideale per contenere dati leggibili da un computer: per esempio, un unico disco può contenere un'intera serie di enciclopedie, oppure dozzine di manuali tecnici.
Sulla CD-ROM i dati digitali sono memorizzati in forma di piccole depressioni fisiche (fossette) sulla superficie del disco. Queste fossette sono disposte lungo un percorso a spirale con più di 20.000 spire.
Poiché i dati vengono registrati come una sottile configurazione di fossette, il disco può essere prodotto in massa stampando l'impronta molto fine su un disco di policarbonato, reso malleabile dal calore, ed utilizzando per questa operazione il disco master metallico. Quando la plastica si raffredda conserva esattamente l'impronta della configurazione delle fossette, che viene poi rivestita sotto vuoto con un sottile strato metallico ed infine coperta da uno strato di resina epossidica trasparente, polimerizzata mediante l'impiego di raggi ultravioletti.

Le CD-ROM hanno il vantaggio di poter essere prodotte sugli stessi macchinari dei CD audio. Ciò significa che possono trarre beneficio dalla riduzione dei costi risultante dalla produzione in massa dei CD. La CD-ROM è quindi molto economica da fabbricare, in confronto a qualsiasi altra pubblicazione a stampa o su supporto magnetico. Un'unica CD-ROM, del costo di circa 1 sterlina, può sostituire fino a 100.000 pagine di materiale stampato o circa 1000 floppy disk.

Memorizzazione dei dati

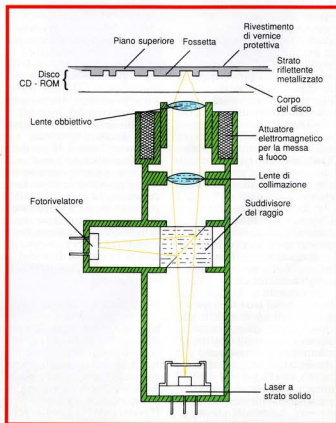
Il fatto che i dati siano registrati lungo una traccia a spirale sta ad indicare che la CD-ROM è essenzialmente un sistema di memorizzazione seriale. Tale tecnica è nota come CLV: è un modo di procedere alquanto insolito per un sistema a disco di computer, ma è un risultato diretto della discendenza delle CD-ROM dai CD audio. Per la memorizzazione dei dati nel computer il sistema CLV ha il vantaggio di avere una capacità molto maggiore rispetto alla più convenzionale tecnica di scrittura CAV usata nei dischi magnetici. Di conseguenza una CD-ROM è essenzialmente analoga ad un normale disco da grammofono, dove un laser messo a fuoco con elevata precisione sostituisce la puntina meccanica. La differenza sta nella piccolissima dimensione delle tracce: questo è il motivo per cui il laser deve essere messo a fuoco con la massima precisione. Il sottile strato metallico riflettente che riveste il disco viene utilizzato dal raggio laser per misurare il potere riflettente della superficie. Il segnale digitale viene registrato come cambiamento di stato tra le fossette a basso potere riflettente e le aree di superficie del disco ad alto potere riflettente.
La "testina di lettura" laser è un componente chiave nella tecnologia dei dischi ottici ed è indispensabile per far funzionare il sistema. Per quest'ultimo sono necessari anche servocomandi veloci e precisi, in grado di correggere adeguatamente la messa a fuoco del raggio laser e controbilanciare le irregolarità superficiali del disco. Devono anche spostare la testina trasversalmente al disco in modo che questa segua con la massima precisione la traccia a spirale. Di conseguenza, le tolleranze nei servocomandi devono essere comprese entro pochi micron in direzione assiale ed entro pochi decimi di micron in direzione radiale: tali tolleranze in precedenza erano sconosciute in qualsiasi servosistema usato per prodotti consumer.

Standard del disco ottico

Fino ad ora, il mercato delle CD-ROM è stato frenato dalla necessità di avere a disposizione

appositi standard per il software e la memorizzazione dei dati. Senza questi standard è probabile che l'utente non sia in grado di accedere ad un disco creato per una diversa marca di lettore. Per le CD-ROM ora esistono standard internazionali, largamente basati sullo standard High Sierra Format o più recentemente sullo standard ISO 9660.
Lo standard High Sierra è stato definitivamente scelto alla fine del 1986 ed attualmente tutte le CD-ROM si adeguano ad esso. Questo standard permette non solo di leggere qualsiasi disco CD-ROM su qualsiasi lettore CD-ROM ma rende anche i dati sul disco indipendenti dal sistema di computer.
Si potrebbe per esempio accedere ad un disco High Sierra sia da un minicomputer DEC VAX che da un PC od un Atari ST.
Il recupero dei dati sarà diverso per ciascun tipo di macchina, ma i dati avranno un formato comprensibile a tutte le macchine che dispongano di un CD-ROM drive collegato e dell'appropriato software operativo.
Questo standard è stato incorporato in una versione ampliata dell'MS-DOS, chiamata MS-DOS CD-ROM Extension, che permette a qualsiasi IBM PC con CD-ROM drive di accedere al lettore come se fosse un normale disco rigido, ma con una capacità di 550 Mbyte. Questa estensione supera la limitazione massima a 32 Mbyte delle dimensioni del disco, caratteristica del DOS: non è quindi necessario suddividere la CD-ROM su diverse unità di controllo logiche.

Applicazioni della CD-ROM

Lo sviluppo della CD-ROM sta aprendo molte nuove applicazioni nel campo dei personal computer, per esempio la distribuzione facile ed economica di grandissime quantità di dati, oppure la commercializzazione di massa di banche dati contenenti informazioni sia generali che specialistiche. Attualmente questi mercati hanno dimensioni ridotte ma i ricercatori sono in gran parte concordi che, entro 5 anni, formeranno un giro d'affari totale di molti miliardi di sterline.
La CD-ROM è in primo luogo un supporto di distribuzione dati ad elevatissima capacità. I suoi 550 Mbyte possono essere utilizzati per memorizzare il contenuto di un migliaio di floppy a singola densità, oppure 100.000 pagine di materiale stampato. Non deve quindi sorprendere che le CD-ROM vengano utilizzate per sostituire ingombranti quantità di carta stampata.
Il British Post Office è già in grado di fornire su una CD-ROM l'elenco completo di tutti gli indirizzi postali britannici. Gli elenchi telefonici sono l'applicazione ideale per la CD-ROM: dischi del genere esistono già in USA, Germania e Svizzera. Altre voluminose banche dati contengono cataloghi librari, come il Whitaker o il Bowker.
Compaiono anche sempre più numerosi dischi contenenti testi completi od estratti da giornali e periodici. Un esempio è la Computer Library della Ziff con estratti e testi completi di articoli contenuti in 120 riviste di computer americane dell'anno precedente.
La CD-ROM è anche un modo eccellente per distribuire banche dati di computer molto estese: sono in maggioranza di soggetto specialistico come medicina, economia, statistiche demografiche, dati geografici e compendi scientifici. Sono contenute su CD-ROM anche banche dati commerciali di più diffuso utilizzo, come la Extel Financial che contiene i dati di 4000 aziende pubbliche e 21.000 aziende private europee. Un lavoro analogo è stato anche fatto dalla Jordans per 125.000 aziende britanniche, dalla Marcel van Dijk con i dati

Meccanismo della testina laser.

commerciali del Belgio, dalla Hoppensted con le aziende tedesche e dalla Lotus con le aziende USA.
Una delle applicazioni più significative è il vantaggio di avere a disposizione una grande banca dati su CD-ROM.
In questo modo l'utente può utilizzare i dati in modo completamente interattivo. Per esempio, i dati possono essere estratti da una banca dati finanziaria, trasferiti su uno spreadsheet (foglio elettronico) ed utilizzati per confrontare le caratteristiche delle diverse aziende. Estratti da un database di testo possono essere inseriti in un documento dell'utente. Ma soprattutto, la disponibilità diretta della banca dati darà all'utilizzatore il tempo e la possibilità di spigolare su una massa di informazioni, senza essere limitato al piccolo blocco che è stato trasferito.
I vantaggi didattici e di produttività personale connessi al possesso di una grande banca dati CD-ROM stanno cominciando ad apparire evidenti, penso anche al profano. La quantità di dati immagazzinabile su una CD-ROM è talmente grande che si può inserire su un unico disco una gamma molto completa di materiale di riferimento. Questo potrà essere osservato sia nel modo a sfogliatura che per ricerca sistematica, utilizzando operatori logici; volendo, potrà funzionare entro un pacchetto software del tipo "terminate and stay resident". Tali sistemi sono molto più utili degli scaffali di libri che vanno a sostituire.
L'accesso alle informazioni richieste è velocissimo e si possono anche mettere in reciproca relazione diverse informazioni: cosa impossibile con gli indici dei libri convenzionali.
Uno dei primi prodotti di questo genere è il Book Shelf della Microsoft: questo disco contiene una serie di manuali di riferimento di uso comune, come glossari, dizionari geografici, "who's who?", guide di informazioni commerciali, guide grammaticali, dizionari di citazioni, eccetera. E' già disponibile una buona scelta di tali prodotti, come gli 11 volumi della Enciclopedia Grolier, il dizionario inglese completo Oxford ed un dizionario combinato inglese, francese, olandese, tedesco, italiano, cinese e giapponese.
Un'altra applicazione della CD-ROM è la distribuzione di software. Questo settore è in corso di attento esame presso molte delle principali aziende software, perché mette a disposizione un sistema per risolvere il problema di consegnare pacchetti software sempre più grandi. Permette anche di risolvere alcuni dei problemi legati alla pirateria del software. Un'unica CD-ROM può contenere programmi che spesso occupano dozzine di dischi; inoltre, poiché è un supporto robusto e di lunga durata, la CD-ROM può essere usata incorporando nel disco del programma principale una protezione totale contro la copiatura.
Date le sue dimensioni, la CD-ROM può comprendere anche tutta la documentazione sempre presente in linea, più esempi didattici informativi, eccetera. E' infine un supporto ideale per distribuire file di caratteri ed immagini per applicazioni DTP. Esiste già moltissimo software disponibile su CD-ROM, per lo più software di pubblico dominio di origine USA. Sono sul mercato almeno mezza dozzina di tali dischi, ciascuno con diverse centinaia di Mbyte di codice: contengono parecchie cose estremamente interessanti che valgono bene le 90 sterline del prezzo. La prima CD-ROM professionale per distribuzione di software e documentazione, della Microsoft, si chiama Programmers Library e contiene il testo di 48 manuali di prodotti Microsoft, con più di 1000 esempi di programmi.

Multimedia nel futuro

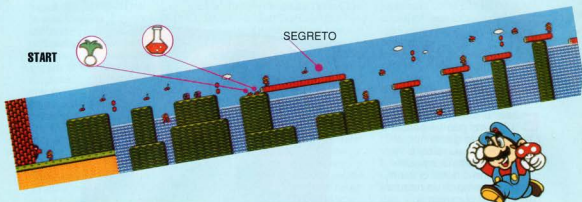
Per quanto riguarda il futuro, possiamo prevedere un diluvio di nuove CD-ROM che copriranno qualsiasi settore concepibile della conoscenza umana ivi comprese le macchine da gioco come le console. Aspettiamo nuove tecniche di recupero come Hipertext ed Hypercard, nonché l'incorporazione di immagini e suono in sistemi basati su testo, per creare quello che comincia ormai ad essere conosciuto come "sistema di informazione Multimedia".
La chiave dello sviluppo dei sistemi multimedia è una tecnologia nota come CD-ROM XA: si tratta di una tecnica per aggiungere uscite audio completamente interattive ai dati relativi ai testi od alle immagini. Alla fine il Multimedia verrà migliorato in modo da comprendere uno standard di memorizzazione video, utilizzando una tecnologia hardware di nuova concezione, nota come DVI (Digital Video Interactive = video digitale interattivo).
L'elemento più importante della CD-ROM XA è dato dalle sue tecniche di compressione dei dati. Comprimendo i dati audio, si può registrare molto di più su un solo disco, intercalando i dati audio con dati di testo o di immagine, che potranno essere letti simultaneamente: questo porterà ad un funzionamento veramente interattivo. Il rapporto di compressione dei dati audio utilizzato nel sistema XA varia tra 4:1 e 16:1, mentre quello disponibile sul DVI è maggiore di 100:1.
La compressione dei dati viene effettuata al momento della creazione del disco, mentre la decompressione deve essere effettuata dall'hardware di lettura del disco. Allo scopo sono stati sviluppati speciali circuiti integrati, che verranno incorporati nei lettori XA compatibili oppure forniti come completamento per unità a disco esistenti. Le CD-ROM multimedia e l'appropriato hardware per la lettura di CD-ROM XA-compatibili permetteranno alla CD-ROM di raggiungere il suo vero potenziale come supporto per la memorizzazione di informazioni. Sarà possibile avere spiegazioni a voce unitamente a complicati schemi di testo, oppure utilizzare le possibilità audio per insegnare le lingue straniere. Si potranno osservare immagini video ferme od in movimento, a colori ed insieme alle relative spiegazioni, che renderanno più facili da comprendere gli argomenti più complicati. *A.C.*

REVIEW

NINTENDOMANIA

Life Force

Zelos ha fame!

Ebbene sì, contrariamente a quanto può far pensare il titolo, questo game non ci porterà in cieli nuvolosi e infidi per abbattere squadriglie nemiche o frotte di alieni, bensì all'interno di un mostro (!). Come si comincia a intuire, questa cartuccia è un'adattamento a Salamander, il celebre gioco arcade di Konami. Abbiamo infatti a che fare con Zelos, un mostro spaziale dotato di un robusto appetito che divora, una ad una, tutte le galassie che lo circondano (tipino pericoloso, eh?). In compagnia di un vostro amico (opzione due giocatori) andate, dunque, dritti dritti nelle fauci spalancate del lupo. E non pensate che sia solo un modo di dire: andrete realmente all'interno dello stomaco (che i programmatori abbiano confuso questo game con la favola scritta da Collodi "Pinocchio"?) del golosone intersiderale per abbattere le sue difese fino a raggiungere il cuore. In uno scrolling a volte orizzontale e a volte verticale, attraverserete i mondi che il mostro ha inghiottito durante le precedenti scorribande. Evitate fino a quando vi sia possibile gli spari degli abitanti dei vari livelli, poiché se non aprite il fuoco, anche questi saranno inoffensivi, e non dimenticate mai dove vi trovate ossia: all'interno di un organismo vivente: se qualcuno di voi ha visto il film "Viaggio allucinante" potrà trarre le debite conclusioni, non provocate mai l'intervento dei globuli bianchi, sono in grado di farvi a brandelli! Le pareti, animate da un movimento pulsante incessante, vi sbattacchiano in tutti i sensi e possono, dopo il vostro passaggio, riformarsi esattamente come prima precludendovi la via del ritorno. Fortunatamente, ogni indefinito "cattivo" abbattuto dal vostro ship, abbandona sul terreno la sua potenza che vi permette di migliorare il vostro arsenale, in questo modo le vostre chance di vittoria aumentano notevolmente. Il primo livello finisce con un duello tra il vostro ship e un cervello gigantesco apparso da chissà dove. Girate attorno ad esso evitando i suoi tentacoli e mirando all'occhio, è il solo punto sensibile di "The King". Progredite quindi in questo classico "shoot'em-up", molto attraente e interessante, che beneficia di una buona animazione e di effetti organici che rendono perfettamente la realtà di un'esplorazione... chirurgica! **(Cartuccia Konami)**

SUPER MARIO BROS.2

MONDO 1.3

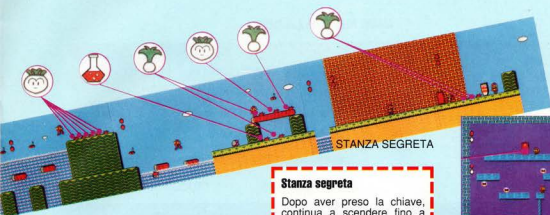
E... la saga continua per gli appassionati di Super Mario Bros 2, le mappe svelano tutti i segreti per poter accedere ai livelli alti e non è finita qui...

Fatevi coraggio!!

Questa è l'ultima parte del mondo 1. L'area comincia con uno scrolling orizzontale, cambia in uno verticale e poi ritorna a quello orizzontale. Quando ti troverai nella fase dello scrolling verticale non sarai in grado di aprire le porte se non porterai con te la chiave prelevata nella top room. Ricordati di questo o non potrai procedere nell'avventura.

DOV'E' IL BOSS?
La sfera di cristallo aprirà il cancello. Alla fine del blocco ti aiuterà ad aprire la porta.

Trucco segreto
Non puoi prendere il fungo se prima non avrai attraversato completamente il ponte e non sarai entrato di conseguenza nel "Subspazio".

ATTRAVERSA IL FIUME
Conterai tre corsi d'acqua consecutivi: sei pronto per attraversare? Incomincia a pensarci seriamente. Più andrai avanti e più sarà difficile... ma fatti coraggio e salta.

Stanza segreta

Dopo aver preso la chiave, continua a scendere fino a quando non vedrai Phanto. Troverai un nido di serpenti in fondo a sinistra. Agisci con cautela!

BATTAGLIA FINALE PER TERMINARE IL MONDO 1

Hai tre bombe a disposizione per uccidere Mouser. Usale bene: per aiutarti nel tuo non certo facile compito ti suggeriamo di lanciarle alla sua destra.

MONDO 2.1

Una spedizione nel deserto

Sei pronto ad affrontare le sabbie mobili?
Dovrai aprirti la strada tra dune di sabbia, non sarà molto facile! Ricordati bene! Non fermarti fino a quando non sarai sicuro di aver trovato un valido sostegno al quale appoggiarti.

START STANZA SEGRETA TRUCCO SEGRETO

Trucco segreto

I funghi sono bonus preziosissimi in questo mondo di Deserti. Se non li raccogli, avrai sicuramente di che pentirtene molto presto.

UN SENTIERO PERICOLOSO

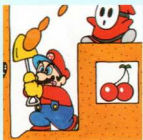
Sabbie mobili

Se ti fermi sulle sabbie mobili cominci ad affondare perdendo la capacità di saltare...

Giare occupate

Nelle giare vivono i Cobra del deserto. Gira al largo! Non solo emergono ma lanciano proiettili.

Sparatorie

I Panser ti sparano per cercare di intralciarti la strada. Distruggili usando il Shyguy.

IL TRUCCO DELL'UOVO

Non giungere in ritardo, altrimenti perderai l'uovo che ti fa attraversare e cadrai giù nel canyon.

Non rilassarti dopo aver ucciso Birdo. Devi saltare due canyon molto impegnativi prima di arrivare alla porta.

COME SCAVARE NELLA SABBIA

Schiaccia "B" ripetutamente per scavare nella sabbia e muoverti verso il basso. Raccogli le ciliegie durante il tuo viaggio sul fondo, ti serviranno.

Se un nemico ti attacca dall'alto scappa muovendoti a destra o a sinistra e riprendendo a scavare non appena ti se ne ripresenta la possibilità.

Sii certo di aver raccolto abbastanza ciliegie per prendere uno Star Man. Così facendo potrai eliminare molto più facilmente tutti i tuoi nemici.

Stanza segreta

Prima di entrare nelle giare, elimina i Cobra buttandoli fuori dalla giara. Tutte le giare con i Cobra si assomigliano. L'unico bonus che puoi trovare è una tartaruga Shell.

L'INCONTRO CON BIRDO

Birdo è il piccolo Boss del Mondo 2. Oltre a lui, la mappa del territorio presenta altre interessanti sfide.

CACCIA AL TESORO!!!

RINTRACCIATE OGNI MESE IL BOLLINO "CONSOLE" TRA LE PAGINE DELLA RIVISTA, RACCOGLIETENE QUATTRO E SPEDITELI A MEZZO CARTOLINA POSTALE A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

PER I PRIMI CENTO, UNA SIMPATICA T-SHIRT NINTENDO

1 **GHOST'N GOBLINS** NINTENDO

2 **KARATEKA** ATARI

3 **PUNCH OUT** NINTENDO

4 **DOUBLE DRAGON** SEGA

5 **RASTAN** SEGA

6 **R-TYPE**
NEC

7 **CROSSBOW**
SEGA

8 **CASTLEVANIA**
NINTENDO

9 **SPACE HARRIER**
NEC

10 **MARIO BROS**
ATARI

VOTA, VOTA, VOTA

IL TUO GIOCO PREFERITO COMPILANDO QUESTA CEDOLA ED INVIANDOLA IN BUSTA CHIUSA A:

GUIDA VIDEOGIOCHI
Gruppo Editoriale Jackson
via Pola, 9 - 20124 Milano

	MARCA	TITOLO ESATTO	MACCHINA
1			
2			
3			

COGNOME

NOME ETA'

INDIRIZZO C.A.P.

CITTA' TEL.

CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN-CONSOLE-TOP-TEN

Forgotten Worlds

Nel futuro barbaramente!

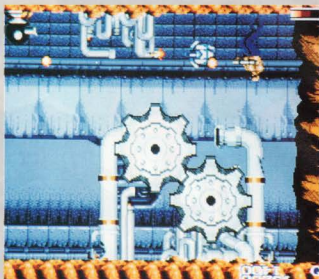
La console Sega 16 bit, ancora una volta, detronizza i suoi concorrenti e passa al comando della Supertop con la conversione di Forgotten Worlds... ed ancora una volta ecco nascere non un gioco, ma un capolavoro! Ed infatti ritrovo sotto i miei occhi la più formidabile adattazione di un grande classico delle sale arcade, Forgotten Worlds (Mondi Dimenticati). Parecchio tempo dopo aver finito di giocare, le mie dita, ormai abituate, sembrano ancora sparare ininterrottamente sulle mostruosità che popolano questo Supertop.

In questo soft l'avvenire non sembra assomigliare molto al film di Robert Zemeckis Ritorno al Futuro, al contrario tutto il mondo sembra cattivo e ostile... Sembra che siano caduti tutti in un bagno d'acido alla loro nascita e che questo sprizzi da tutti i pori della loro fetida carcassa. Barbare bestie, questi mutanti, hanno invaso il mondo che sembra ormai perduto e dimenticato e ciò che ne è rimasto è ormai solo rovine e caos a perdita d'occhio.

Ma, ecco il miracolo! Dei guerrieri coraggiosi si lanciano in una vasta operazione di disinfezione. Il primo livello, molto facile, vi fa precipitare in quello che resta di una antica megalopoli.

Le diaboliche creature vi attaccano alla velocità della luce, fortunatamente una grande mobilità vi evita di soccombere troppo rapidamente ai loro attacchi. Sparate e raccogliete le sfere blu che lasciano i loro orribili corpi. Alla fine di ogni livello, dei magazzini vi permetteranno di fare compere molto utili: armi, cassette di pronto soccorso, armature, ecc. Con lo zaino pieno, la partita continua sempre in meglio, contro nuovi mostri, delle ruote dentate e un mutante tentacolare che lancia fuoco.

Sublime, iper rapido, ecco una versione che ve ne farà vedere di tutti i colori,dalla quale rischierete di essere inghiottiti corpo e anima. Un gioco che sicuramente non si "forgotterà" più!

(Cartuccia per la Console Mega Drive 16 bits)

Rambo 3

Senza paura e senza metter su pancia...

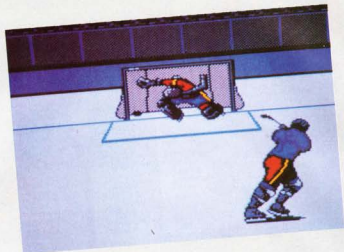
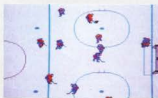
I muscoli guizzanti, il coltello tra i denti e lo sguardo vivo quanto quello di un'aringa pescata la settimana scorsa, il veterano del Vietnam John Rambo ritorna... e non è affatto contento, anche se questo non dovrebbe stupire più di tanto... Naturalmente, è qui che entrate in gioco voi, non fosse altro che per emulare questo splendido prototipo di "uomo" che forse, nella realtà, è ben distante dalla vostra condizione fisica reale!
In effetti, quei mascalzoni dei russi hanno catturato la sua adorata "mammina", il colonnello Trottman, e il nostro muscoloso angioletto ha intenzione di fargliela pagare cara!
Saranno prima di tutto i primi trinceramenti di una base russa in Afghanistan che faranno le spese della terribile collera dell'uomo dal cervello lento, ma dall'azione immancabilmente azzeccata, equipaggiato per l'occasione di un coltello, di un arco, di una mitragliatrice e di bombe a scoppio ritardato di cui, come ben sappiamo, sa fare ottimo uso. I nemici sono dappertutto: sorgono dai camion e vi lanciano delle granate, oppure cercano di tendervi un agguato accasciati dietro a sacchi di sabbia. Ma un vero paracadutista non ha mai paura (soprattutto se è deciso a tutto e se è provvisto di un quintale di muscoli) e il nostro eroe finirà sicuramente per far saltare la pesante porta di ferro che gli sbarra l'accesso al secondo livello.
Qui incomincerà il faccia a faccia con un elicottero che il nostro amico (cioè voi) riuscirà sicuramente a far esplodere con l'aiuto delle sue celebri frecce a testata esplosiva. In questa sequenza, molto ben realizzata, dovrete, per evitare di perdere una delle vostre importantissime frecce, lasciare la roccia che vi nasconde e cercare di recuperarla, stando però ben attenti a non perdere una vita oltre che al vostro prezioso arco (Rambo non ha che un solo arco), il tutto sotto il fuoco delle armi nemiche; questo non dovrebbe essere comunque un problema insormontabile per degli esperti in guerriglia come voi siete. Attenzione, perché andando avanti dovete liberare gli ostaggi imprigionati nella fortezza e correre verso l'eliporto facendo esplodere, tanto per fare qualcosa, dei tank. L'avventura beneficia di una grafica e di suoni, degni di un buon game arcade, che distinguono questo gioco

piuttosto classico dalle altre produzioni del genere Commando che a questo punto sono veramente numerose e per tutti i gusti.
Una opzione "continua" vi permetterà di progredire, senza strapparvi i capelli dalla disperazione, attraverso i sei livelli del gioco, muniti di uno scrolling a dir poco perfetto, orrizzontale o verticale a seconda del caso e delle circostanze in cui si svolge la missione. L'azione non vi lascia un solo secondo di respiro (ma questo è proprio quello che si chiede a un soft di questo genere), ma se riuscirete a terminare questa missione vivi e portando in salvo tutti i prigionieri, potrete fieramente gridare la vostra vittoria come virile guerriero e fregiarvi di un epitaffio del tipo: "...sono villoso, supermuscoloso, ho visto e ho vinto!" Che sosa chiedere di più dalla vita?
(Cartuccia per console 16 bit)

TEAM SEGA

Slap Shoot

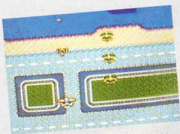
Ancora sul ghiaccio!

Con un volo da sparvieri i giocatori della squadra degli Orsi Volanti si precipitano sulla porta avversaria.
I pattini volano sul ghiaccio, il numero 8 si appresta a lanciare il piattello, quando riceve un colpo di mazza all'altezza della gola.
Fischio dell'arbitro e scena di pugilato tra i diversi protagonisti...
La temperatura della pista di hockey sale rapidamente e gli spettatori applaudono a quattro mani (che siano monkey...?).Stupefacente, ancora devo incontrare una persona con tali particolari doti! L'avrete certamente capito: questa cartuccia è una simulazione di hockey su ghiaccio. Dopo una accurata presentazione, assisterete all'entrata sul terreno di gioco, dei campioni della scivolata muscolosa.
Vi saranno proposte diverse scelte che vi permetteranno di giocare a uno o due player, di disputare un semplice match o un vero torneo.

Questa ultima opzione vi porterà a giocare con 8 squadre ripartite in 3 partite. Una volta effettuata la vostra selezione, vi troverete con i piedi sul ghiaccio. Il campo è visto per tre quarti, la giocabilità è abbastanza soddisfacente ma l'insieme resta al disotto delle possibilità di questa console.
Troppo poco per rischiare di sbucciarvi le ginocchia, non sembra anche a voi?
(Cartuccia per la console Sega)

Scramble Spirits

Attenzione ai dettagli!

Scramble Spirits è uno shoot'em-up a scrolling verticale per uno o due giocatori. Questo genere di soft gode da sempre del favore dei giovanissimi che apprezzano, in modo particolare, il movimento mozzafiato del joystick. Ai comandi di un vecchio orologio a cucù, sorvolate il territorio nemico affrontando ogni genere di macchina da guerra.
Certo, direte voi, non ci dici proprio niente di nuovo, è un tema ricorrente in questi games!
Ed io sono perfettamente daccordo con voi! Non si può certo dire che questo programma sia particolarmente originale, ma è, comunque, efficace. A rilanciare l'interesse, provvedono i numerosi dettagli presenti: dalle se-

quenze di bonus, ai piccoli aerei supplementari che si affiancano al vostro apparecchio, oltre ai rivoltanti mostri che vi attendono alla fine di ogni livello. Non fatevi tentare troppo dal gioco e soprattutto dal gioco a due, rischiereste di non fermarvi più!
(Cartuccia Sega)

L'angolo di....

HOME VIDEO

Conclusi ormai da qualche mese i festeggiamenti per l'anno nuovo, Home Video invita i videomaniaci disneyani ad un allegro brindisi per celebrare il 60° compleanno di Pluto, uno dei personaggi di Walt Disney più divertenti e simpatici al pubblico di ogni età. In suo onore è già disponibile la videocassetta (uhm che ghiottoneria...) "Le Avventure di Pluto" che comprende una spassosa compilation di ben dodici cartoni animati. Ma non basta altre grosse sorprese attendono gli amici di Home Video a partire da "I Liberatori", al "Tesoro di Matecumbe" e tanti altri per sognare, rabbrividire, ridere a creapapelle. Ma andiamo con ordine e parliamo un po' più specificatamente delle varie cassette.

Sono io... Pluto in "Le avventure di Pluto"

Naturalmente, non creerà stupore nei lettori il fatto di cominciare proprio da Pluto. Certo non potevamo ignorare il suo compleanno, vi pare? In 90 minuti di grande divertimento ecco le scatenatissime avventure di Pluto, simpaticissimo cane non umanizzato in dodici favolose avventure. Il migliore amico del... topo appare ora come mascotte dell'esercito, ora come corteggiatore di un'avvenente cagnolina, ora alle prese con un fratellino dispettoso. Co-protagonista di queste pazze avventure sono l'immancabile Topolino con l'inseparabile Minnie e Figaro, ormai anche lui famoso dopo essere apparso per la prima volta in "Pinocchio". Naturalmente, Pluto, simpatico e fedele amico di Topolino è la vedette protagonista in questa serie di cartoni animati e, come è nel suo carattere, lo troviamo coinvolto in buffissimi guai da cui si tira regolarmente fuori con una buona dose di fortuna. La prima veste sarà quella di eroe, decorato con un'autentica meritatissima medaglia per poi diventare amico di due coyote che hanno devastato il campeggio. In un altro episodio diventa grande appassionato di musica quindi per amore si trasforma, seppure controvoglia (è risaputo che quattro zampe non sono il massimo per certe cose...), in acrobata ed eccolo lottare con un leone a cui ha rubato... l'osso e ancora con i due coyote, questa volta ladri di polli. Una serie eccezionale per assistere alle più esilaranti avventure del cane più famoso del mondo che raccomandiamo caldamente a chi ha voglia di divertirsi simpaticamente...

Il Salvataggio

Questa videocassetta viene presentata pubblicitariamente con una frase che dice così "... un'avventura sull'orlo della vostra sedia", perciò preparatevi spiritualmente a... spettacolarità, azione ed avventura ingredienti principali di questo nuovo ed esplosivo film della Touchstone. Attori di talento come Kevin Dillon (Platoon) fratello del celebre Matt e Edward Albert (Falcon Crest), fanno parte del cast. La Nuova Zelanda, paese suggestivo, fa da sfondo a questo film di azione senza tregua, accentua con la sua naturale bellezza la tensione esistente nella trama. Ma vediamo chi sono questi personaggi chiamati SEALS: un gruppo di uomini decisi a tutto e impiegati in Corea per missioni speciali. Questo gruppo è un nucleo di ufficiali della marina americana impiegati generalmente in missioni altamente rischiose. Ma questa volta non fila tutto liscio: vengono catturati durante una spedizione nelle acque nordcoreane. Ogni intervento da parte delle forze U.S.A. è categoricamente da escludersi e il destino dei SEALS sembra

ormai segnato. Si trovano nei guai e guai grossi: la missione questa volta non ha possibilità di ritorno. Proprio quando ogni speranza sembra ormai vana, sono i loro figli a gettarsi in una folle e impossibile impresa per salvare la vita ai genitori.
Sarà proprio vero che "buon sangue non mente"? Non vi resta che accendere il TV, premere il pulsante del videoregistratore ed ogni possibile dubbio sarà dissolto.

Come divertirsi con Paperino & C

Avete qualche dubbio sul fatto di divertirvi con questo imprevedibile e sfortunato Papero che una ne fa e cento ne pensa? Già vedo i vostri sorrisetti sarcastici: ma sono proprio domande da fare? Ma no, non fraintendete, è solo il titolo della nuova cassetta dedicata a questo megasimpatico personaggio. Ecco la fantastica occasione per prendersi una breve e divertente vacanza con Paperino, Pippo, Pluto e Topolino in forma smagliante. In attesa delle vacanze non più così lontane, vi consiglio di immaginare di essere all'ombra di un rinfrescante ombrellone con una bibita ghiacciata nel giorno più afoso di agosto: a questo punto godetevi lo spettacolo dei loro divertentissimi guai (tutti conosciamo questi favolosi personaggi e anche se qualche capello bianco fa timidamente capolino tra il nero o il biondo dei capelli, non mancheranno di suscitare la nostra ilarità bambinesca). In una serie di divertenti e appassionanti gag, seguirete Pippo nelle insolite vesti di "papà" ma, trattandosi di lui, un papà particolarmente pasticcione alle prese con un "pupo" rompiscatole. Naturalmente, non poteva mancare Topolino che va a caccia di balene, o Paperino entrato a far parte dei vigili del fuoco o ancora Topolino alle prese con la magia ed i suoi trucchi. Se tutto questo non vi avesse convinto, per soprendervi e divertirvi maggiormente vi aspettano molte altre bellissime e indimenticabili storie.

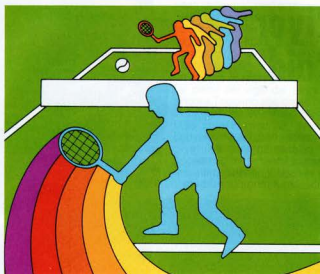
River Raid

Mai arrivare per ultimi...

Come i nostri super allenati smanettoni sanno, il fine di ogni game che si rispetti consiste nel totalizzare il maggior numero di punti.
Ed ecco che Activision ci regala una missione che consiste proprio nel totalizzare più punti possibili. Per fare ciò e raggiungere la pole position, dobbiamo distruggere petroliere, elicotteri, depositi di carburante, jet e ponti del nemico cercando disperatamente di non essere distrutti o di finire il carburante o, perlomeno, non prima di aver raggiunto un punteggio sufficiente a farvi salire sul podio d'onore. In una lotta accanita per procedere, dovrete seguire un fiume diviso in diverse sezioni. Alla fine di ogni sezione dovrete distruggere, necessariamente, il ponte se volete accedere al livello successivo. Naturalmente, non sarà un fiume ben incanalato nei suoi argini, ma cambia continuamente: ci sono isole, canali, baie e un mucchio di navi e velivoli nemici intenzionati a sbarrarvi il cammino a tutti i costi. Inoltre, più avanti andate, più la riserva di carburante si assottiglia, quindi dovrete procedere velocemente. Il carburante si consuma indipendentemente dalla velocità: se il livello scende sotto 1/4, scatterà un allarme. E' ora di fare il pieno! Cercate di sorvolare il più lentamente possibile il deposito del carburante, in tal modo otterrete una maggior quantità dello stesso, il che significa, in termini pratici, maggior autonomia. Evitate accuratamente di sbattere contro le rive del fiume o contro un avamposto nemico: bene che vi vada, restate senza carburante altrimenti perdete il jet... Per Atari 2600 e 7800 (modo 2600), e distribuito da Leader Distribuzioni.
Cartuccia Activision

Tennis

Occhio al rinvio!

I possessori della console Atari potranno finalmente sentirsi grandi campioni di tennis. Ecco, infatti, che arriva anche per Atari una buona simulazione di tennis. Per lunghi periodi abbiamo assistito all'assenza totale di uscita di tali soft ma, ultimamente, si rivedono in circolazione delle buone simulazioni di questo sport che attualmente sta conquistando sempre di più le grandi platee in tutto il mondo. Anche chi non ama questo sport avrà sentito parlare perlomeno della Coppa Davis.
Potete giocare interessanti sfide a due, naturalmente collegando due joystick ed essendo in compagnia di un amico (oppure da soli contro il computer): quello di sinistra controlla sempre il giocatore arancione, mentre quello di destra prenderà le vesti del giocatore blu nelle partite 2 e 4. La manovrabilità del gioco è eccellente e potete muovervi durante la partita come meglio ritenete opportuno, calcolando la traiettoria in cui il vostro antagonista lancerà la pallina. Il game richiede prontezza di riflessi e colpo d'occhio. Premendo game-reset, la partita ha inizio: il primo servizio è dell'arancione e vi sarà un cambio di campo a ogni game dispari. Quando la pallina salta davanti al giocatore significa che questo è in possesso del servizio. Per chi è agli inizi, è consigliabile cominciare con le partite 3 o 4 e giocare a bassa velocità per un po', perlomeno fino a quando non si è acquisita una buona padronanza del gioco. Potete, volendo semplificare la partita, eliminare i tiri angolati diminuendo così la difficoltà.

Naturalmente quando vi sarete super allenati non avrete problemi ad affrontere i livelli più difficoltosi con velocità più alte e palline più angolate. Raggiunta una buona padronanza, consigliamo di spostare i commutatori di difficoltà su "B" e vi sentirete dei veri assi della racchetta come Lendel, Mack Enroe.
Il sistema di accreditamento dei punti è come quello reale: 15-30-40, "deuce" a 40 pari e "ad-in" e "ad-out" dopo il deuce.
Naturalmente vince il set, chi totalizza almeno sei giochi con due di vantaggio sull'avversario.
Il vostro primo servizio è sempre "dentro", non c'è rischio che sia troppo lungo e esca, o troppo corto e vada in rete (una vera pacchia per chi come me non è al massimo della forma dopo l'inevitabile arrugginimento invernale.
Come avviene nella realtà, vi sarà possibile scendere a rete ed effettuare pallonetti smorzati in modo da sorprendere l'avversario con l'angolazione da voi desiderata (veramente il massimo non trovate?).
Naturalmente, per poter angolare la palla dovrete stare attenti al punto in cui la pallina colpirà la racchetta; infatti, se la colpite al centro andrà dritta, mentre se la colpite vicino ai bordi prenderà l'angolazione desiderata. Questa aumenta in funzione con la vicinanza del punto di impatto ai bordi della racchetta permettendovi tiri imprendibili ma, naturalmente c'è il rovescio della medaglia, che consiste in una maggiore difficoltà nel prendere la palla. Avete a disposizione parecchie angolazioni di risposta, ma per sfruttarle al massimo, dovrete allenatevi incessantemente. Come nella realtà, vi potrete considerare grandi solo quando sarete in grado di mandare con precisione la palla nel punto desiderato.
Sarà impegnativo a tutti i livelli, garantito...
Il gioco è prodotto dalla Activision e distribuito da Leader Distribuzioni.
Cartuccia Activision per Atari

Double Dragon

Un top per Atari!

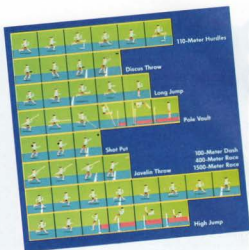
Yahouuu, ecco che arriva un vero gioiello anche per Atari 2600. L'anno del dragone è ormai passato, ma non altrettanto si può dire di questo game. Come? cosa intendo? Non conoscete ancora Double Dragon, l'ultimo "punch and kill". E sia, siete senza dubbio in buona fede, almeno così voglio credere, lasciatemi spiegare di cosa si tratta (e hop, su le spalle!) . Ci troviamo in una grande città del dopo catastrofe, dove i due gemelli Billy e Jimmy Lee sono re incontrastati del combattimento di strada. Fin qui tutto ok, ma come si sa le cose cambiano ed è così che un giorno, oh rabbia, oh disperazione, la gang dei Guerrieri Neri rapisce la fidanzata di Billy (la vostra!). Ed è così che vi avventurate nei quartieri più malfamati alla ricerca della ragazza. Anche vostro fratello, con la scusa di aiutarvi, può prendere parte alla sfida, perché due è meglio di uno, è risaputo. Così cominciate la ricerca dai marciapiedi della città, e quando uno sconosciuto vi aggredisce domandandovi "È il killer?", rispondete senza esitare: "due baffi meno il cuore" o "è mezzanotte Alka Seltzer". Più tardi non avrà difficoltà a capire l'utilità dell'Alka Seltzer, quando gli avrete assestato uno degli otto colpi in dotazione dritti nello stomaco... Attenzione perché potrebbero anche fare i furbi e lanciarvi addosso un candelotto di dinamit o un coltello. Occhio anche alla bambola che bighellona nei paraggi con in mano la frusta. Inutile illudersi, i vostri denti sono in pericolo e non vi sarà facile raggiungere la vostra fidanzata senza ricorrere a tutte le astuzie. Per esempio, se raccogliete una pietra e la scagliate contro il vostro avversario, posso garantirvi che gli spaccherete la faccia... ma non sveliamo tutti i piaceri sottili e raffinati di questo gioco: sarebbe una grave mancanza di delicatezza; è un piatto da gustare piano piano... Una cosa, comunque mi lascia perplesso: lo stato degli edifici; ma non erano stati devestati dalla guerra? Sono uno splendore: le case sono fresche e graziose, si vede perfino un garage. Ma andiamo per gradi e vediamo la seconda missione che vi conduce nel quartiere delle fabbriche, igieniche a tal punto da far invidia agli ospedali e con colori che mettono allegria. Non oso (ma certo che lo faccio...) neanche parlarvi della foresta verdeggiante che si stende sotto i vostri passi nella terza missione: se la guerra è passata di là, ha dovuto farlo molto discretamente, raccogliendo poi le sue macerie... Anche se contraddistinta da una giocabilità abbastanza agevole, è una cartuccia da acquistare, l'interesse è sempre vivo e davvero non si possono fare pennicchelle, anzi meglio un corroborante caffè denso e forte al punto giusto. Sì, proprio il top dei top. Distribuito da Leader Distribuzioni.

Cartuccia Activision

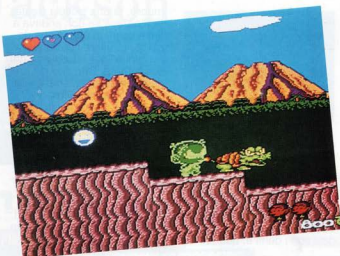
Decathlon

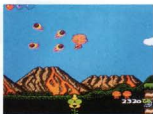
Olimpicamente vostro!!!

Partecipate alle olimpiadi cimentandovi nelle gare più famose: sono richieste disciplina, resistenza e velocità, per superare le dieci impegnative prove del decathlon. Naturalmente, siete chiamati a un grande impegno e se volete vedere il vostro nome in testa al tabellone, dovete vincere ogni prova. Vi servono altri particolari? Eccovi accontentati: 100 metri, salto in lungo, lancio del peso, salto in alto, 400 metri, 110 metri a ostacoli, lancio del disco, salto con l'asta, lancio del giavellotto e 1500 metri. C'è di che accontentare anche gli irriducibili dello IASP.
Se incrementate il punteggio in ogni disciplina, questo verrà aggiornato dopo ogni prova effettuata dal concorrente, che gareggerà solo quando è il suo turno. Naturalmente nelle prove in cui sono permessi più tentativi, il punteggio assegnato e aggiunto al totale, è quello più alto. Alcune caratteristiche speciali consentono una migliore gestione delle varie discipline e sono: il misuratore di velocità, il cronometro, il misuratore di distanza, la linea di demarcazione, la fanfara che celebra il vostro successo quando raggiunge-te 100 o più punti in una prova, il partecipante concorrente e la preparazione. Quest'ultimo punto è importante in quanto permette a tutti i giocatori di esercitarsi prima dei giochi. Per poter accedere a tale funzione, basterà tenere premuto il bottone di selezione del gioco ed i nomi di ogni prova sfileranno sullo schermo uno per volta. Quando apparirà quello relativo alla prova in cui volete cimentarvi, rilasciate semplicemente il bottone di selezione giochi e premete reset. Ecco ora sapete tutto o quasi... il resto lo lasciamo a voi e alla vostra abilità. Gareggiate cercando di tenere alti i colori della vostra squadra e della vostra nazionale.
Il gioco, prodotto dalla Activision, è distribuito dalla Leader Distribuzioni
Dischetto Activision per Atari

110-Meter Hurdles
Discus Throw
Long Jump
Pole Vault
Shot Put
100-Meter Dash
400-Meter Race
1500-Meter Race
Javelin Throw
High Jump

PC Kid

PC Kid è un tipo dalla testa dura che vive in un mondo tanto pericoloso quanto... preistorico. Questo non gli impedisce di mantenere il suo buonumore. Un gioco originale e dall'animazione favolosa!

I giapponesi sono, incontestabilmente, i maestri dei giochi d'azione e i numerosi programmi sviluppati per il PC Engine ne sono una sicura conferma.
Oltre ai giochi arcade, che sono in maggioranza, troviamo dei giochi originali tutti ben riusciti (cominciamo a credere che ci sia qualcosa di magico nell'aria del paese del Sol levante!).
E' il caso di questo soft della Hudson. Questo editore ha già immesso sul mercato alcuni dei migliori giochi su PC Engine; con titoli (tanto per non fare nomi) della portata di R-Type, Super Wonder Boy e Gunhed che i nostri lettori conoscono molto bene. L'eroe di questo game è un piccolo "buonuomo" che viveva ai tempi delle caverne, quando la clava dettava legge nella società: niente per quanto riguarda i "muscoli", tutto nella "testa".
Oh, finalmente direte voi, siamo dovuti andare un po' indietro nel tempo, ma ecco un bell'esemplare di intellettuale! Niente di più sbagliato! PC Kid non è un intellettuale,

ma è proprio una testa dura nel senso letterale del termine, ed è proprio grazie alle sue poderose "testate" che si sbarazza dei suoi avversari (qualcuno forse ha sentito parlare di persone che rompono tanto noci che muri con questo metodo...)

Saltate, premendo il bottone per far piroettare il vostro personaggio che ricade di testa su un aggressore che esplode sotto choc. Questa tattica è tanto spettacolare, quanto efficace! Ma attenzione, se sbagliate la traiettoria (qualche piccolo inconveniente può capitare anche alle teste dure...) sarete voi a perdere conoscenza per qualche secondo diventando vulnerabili... Come tutti i giochi giapponesi degni di questo nome troverete, in aiuto alle situazioni disperate, numerosi bonus man mano che il gioco progredisce e passaggi segreti affascinanti che invoglieranno sempre più i video-player. I paesaggi preistorici che fanno da sfondo al game nascondono molti pericoli, troppi per la vostra incolumità, vigilate! Dovete, ad esempio nuotare in fiumi sotterranei e sopravvivere agli smottamenti di terreno e... dulcis in fundo, vedervela, alla fine di ogni livello con mostri a dir poco terrificanti. La realizzazione di questo soft è ireprensibile, tanto da far impallidire d'invidia i programmatori di soft analoghi per micro. La grafica (stile cartoni animati giapponesi) è eccellente e non manca di spunti umoristici. La nostra "testa dura", cambia sovente fisionomia nel corso del gioco: quando è in collera perde il sorriso e aggrotta le sopraciglia; mentre quando viene colpito, gli

occhi sembrano uscirgli fuori dall'orbita e non si fa certo pregare per fare qualche gag che vi farà morire dal ridere... Così, se non riesce ad eseguire un salto abbastanza alto e preciso nella traiettoria, cade lungo disteso abbattendosi con i denti e, quando muore, fa una piccola siesta (e ti pareva se non andava a finire così!) in attesa che decidiate di usare l'opzione "continua" per risvegliarlo dal suo torpore. Che dire poi dell'animazione... solo che è una piccola meraviglia: l'azione è molto rapida e il personaggio reagisce perfettamente a ogni piccolo comando. La melodia che accompagna le varie fasi di gioco non è da meno, molto piacevole e sostiene egregiamente i vari momenti dell'azione. Per finire, credetemi non sto esagerando, PC Kid è il soft d'azione più originale che mi sia capitato tra le

mani da parecchio tempo a questa parte. Sperando che il PC Engine venga al più presto importato anche in Italia, iniziate a farvi la bocca con questo stupendo game.
Cartuccia Hudson per PC Engine NEC

Ordyne

Sparando in allegria!!!

Ecco un soft che farà spalancare gli occhi agli appassionati dello shoot'em-up, anche a quelli più avvezzi e ormai quasi annoiati da questo genere di games. Ordyne, infatti appartiene alla categoria degli "spara e fuggi" a scrolling orizzontale di Namco che non vi farà rimpiangere la scelta. Sebbene questo genere sia stato sfruttato in modo quasi intollerabile, bisogna arrendersi davanti a questa magnifica versione che metterà a dura prova i vostri riflessi non perdendo mai interesse al gioco.
Oltre a sparare ad oltranza, state attenti a raccogliere il denaro che troverete lungo il cammino, distruggendo nel contempo la "vagonata" di alieni che vi troverete di fronte: solo così potrete acquistare successivamente un nuovo equipaggiamento

(molto utile per la sopravvivenza in questo inferno..) nelle boutique.
Non c'è niente di particolarmente eclatante od originale in questo game (d'altra parte è difficile essere originali in questo tipo di soft), ma vi conquisterà per l'eccellente manovrabilità dei comandi che permettono una giocabilità pressoché perfetta.. Lo scrolling multidirezionale è un modello nel genere e la grafica, "molto giapponese", non manca di fascino (che sia un gioco d'azione oppure d'altro genere, dobbiamo ammettere che una grafica di questo tipo dà sempre un tocco in più). Gioco appassionante soprattutto a due.
Cartuccia Namco per NEC

DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!
Nintendo
MATTEL
JOVANOTTI
★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★